



XBOX 360™

XBOX
LIVE®

CALL OF DUTY 2



Infinity
ward

ACTIVISION®

WARNUNG

Lesen Sie das Xbox 360™ Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

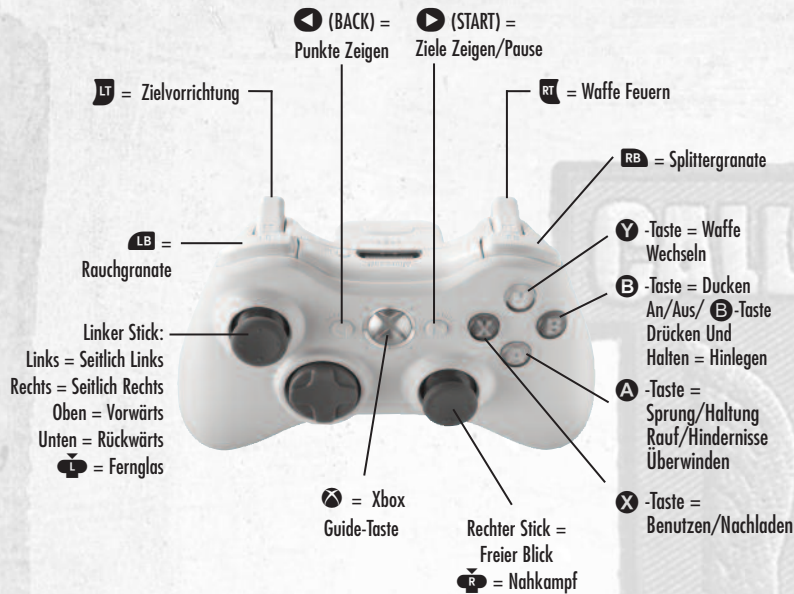
Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

INHALT

Steuerung	2
Der Einzelspieler-Modus	2
Das Einzelspieler-Menü	3
Der Spielverlauf	3
Anzeigen im Spiel	4
Bewegungssteuerung	5
Waffensteuerung	7
Sonstige Steuerungen	9
Mehrspieler	9
Xbox Live	9
Credits	11
Lizenzvereinbarung und Garantie	15
Kundendienst in Deutschland	21



STEUERUNG



DER EINZELSPIELER-MODUS

In der Einzelspieler-Kampagne erleben Sie als alliierter Soldat ein paar der härtesten Kämpfe des Zweiten Weltkriegs. Der Erfolg Ihres Trupps, das Erfüllen Ihrer Mission und auch Ihr eigenes Überleben hängen davon ab, wie gut Sie sich fortbewegen, wie gut Sie schießen und - was wohl am entscheidendsten sein dürfte - wie gut Sie mit ihren Teamkameraden zusammenarbeiten. Zum Starten des Einzelspieler-Modus wählen Sie bitte **'Einzelspieler'** aus dem Hauptmenü.

DAS EINZELSPIELER-MENÜ

Von hier aus können Sie ein neues Spiel starten, einen gespeicherten Spielstand fortsetzen, zum eigenständigen Mehrspieler-Modus von *Call of Duty 2* wechseln oder die Optionen konfigurieren.



Neues Spiel - Diese Option erscheint, wenn Sie den Einzelspieler-Modus des Spiels noch nicht gestartet haben. Hiermit beginnen Sie das Spiel.

Spiel fortsetzen - Laden Sie den letzten Speicherpunkt des Spiels und setzen Sie die entsprechende Kampagne fort. Diese Option erscheint erst dann, wenn Sie bereits eine Mission gestartet haben.

Missionswahl - Starten Sie eine neue Partie *Call of Duty 2* vom Beginn der ersten Kampagne. Alternativ können Sie auch jede Mission noch einmal spielen, die Sie bereits freigeschaltet haben. Nachdem Sie sich für eine Mission entschieden haben, wählen Sie einen der vier verfügbaren Schwierigkeitsgrade.

Steuerung - Wählen Sie diese Option, um Ihre Controller-Belegung zu ändern sowie seine Empfindlichkeit und die Verwendung der Achsen anzupassen.

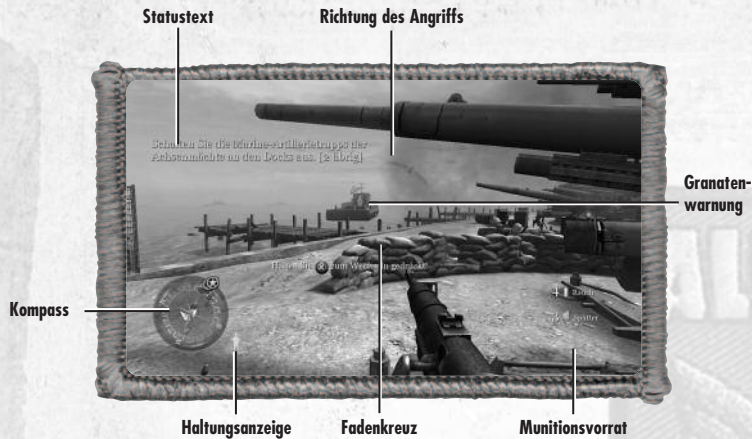
Optionen - Hier können Sie das automatische Zielen anpassen und die Controller-Vibration, Untertitel, das Fadenkreuz sowie Ihr Speichergerät wählen.

Mehrspieler - Wechselt ins Mehrspieler-Menü.

DER SPIELVERLAUF

In der Missionsbesprechung erhalten Sie zu jedem Einsatz wichtige Informationen. Sie bekommen diese Informationen entweder durch Anweisungen Ihrer Vorgesetzten oder durch persönliche Tagebucheinträge Ihres Spielcharakters. Lesen Sie sie vor Beginn einer Mission genau durch.

ANZEIGEN IM SPIEL



Kompass – Der Kompass hilft Ihnen dabei, die Orientierung zu behalten, Ziele zu finden und die Situation im Auge zu behalten. Er zeigt Ihnen nicht nur Ihre momentane Blickrichtung an, sondern auch alle Soldaten der Alliierten (grüne Pfeile) und Gegner (rote Punkte) in Ihrer Nähe sowie das momentane Ziel (goldener Stern).

Haltungsanzeige – Das dreieckige Symbol zeigt Ihnen Ihre momentane Haltung im Spiel an. Das Symbol ändert sich von stehend über duckend nach liegend, je nachdem, welche Haltung Sie gerade einnehmen.

Statustext – Während des Spiels sehen Sie hier immer aktuelle Informationen wie Änderungen an den Missionszielen oder andere Warnhinweise.

Munitionsvorrat – Der Bereich unten rechts auf dem Bildschirm ist Ihr Munitionsvorrat. Die erste Zahl steht für die momentanen Patronen im aktuellen Magazin, die zweite Zahl für die insgesamt noch vorhandenen Patronen für diese Waffe.

Fadenkreuz – Mit Hilfe des Fadenkreuzes können Sie auf Ihre Feinde zielen. Beim Gehen oder Rennen wird das Fadenkreuz zunächst immer größer und verschwindet schließlich, da Sie im schnellen Lauf nicht zielen können. Sobald Sie langsamer werden oder stoppen, richten Sie automatisch die Waffe genauer aus und das Fadenkreuz wird wieder kleiner. Sie sollten möglichst immer erst anhalten und dann feuern, um so Munition zu sparen. Das Ducken oder Hinlegen verbessert Ihr Zielen noch weiter, so dass Sie möglichst eine dieser beiden Haltungen zum Feuereinnehmen sollten. Wenn Sie das Fadenkreuz über einen Verbündeten bewegen, der in Ihrer Nähe

steht, wechselt das Fadenkreuz zu einem Personen-Symbol. Verwenden Sie die Taste **'Benutzen'** (X-Taste), um diese Person zu bitten, Ihnen aus dem Weg zu gehen.

Richtung des Angriffs – Wenn Sie von einem Gegner getroffen werden, erscheint ein kleiner roter Pfeil nahe der Mitte des Bildschirms, der Ihnen die generelle Richtung signalisiert, aus der Sie angegriffen wurden. Wenn der Pfeil aufwärts zeigt, befindet sich der Feind vor Ihnen, zeigt der Pfeil nach unten, wurden Sie von hinten attackiert.



Benutzen-Symbol – Diese Anzeige erscheint immer dann, wenn Sie etwas aufnehmen oder benutzen können, z. B. geheime Dokumente, eine Waffe oder ein Fahrzeug. Zum Benutzen des gewünschten Gegenstandes verwenden Sie die Taste **'Benutzen'** (X-Taste). Bei bestimmten Objekten, wie z. B. einem Seil zum Klettern, müssen Sie die Taste **'Benutzen'** gedrückt halten.

Granatenwarnung – Handgranaten sind ein elementar Bestandteil des Einsatzes. Sie werden Ihnen aus allen Richtungen vor die Füße geworfen.

Hinweis: Der Pfeil zeigt die Position der Granate an, die in ihrer Nähe eingeschlagen ist.

Gesundheitszustand – Die roten Anzeigen zur Richtung des Angriffs sind das erste Indiz dafür, dass Sie getroffen werden. Weitere Anzeichen dafür, dass Sie schwer verletzt sind, sind ein schweres Atmen, Herzklopfen und eine vernebelte Sicht. Bei den ersten Malen wird *Call of Duty 2* eine entsprechende Nachricht einblenden. Dann sollten Sie sofort in Deckung gehen. Nach einer kurzen Pause wird sich Ihre Gesundheit wieder erholen, solange Sie nicht weiter unter Beschuss stehen.

BEWEGUNGSSTEUERUNG

Unterhalb finden Sie die Standardsteuerung des Spiels:

BEFEHL	STANDARD	BESCHREIBUNG
Vorwärts	Linker Stick oben	Nach vorne laufen
Rückwärts	Linker Stick unten	Nach hinten laufen
Nach links	Linker Stick links	Ein Schritt nach links
Nach rechts	Linker Stick rechts	Ein Schritt nach rechts
Aufstehen/Sprung	A-Taste	Stehen Sie wahlweise aus einer geduckten oder liegenden Haltung auf oder springen Sie.
Auf Ducken wechseln	B-Taste	Ducken Sie sich wahlweise aus dem Stehen oder Liegen.
Auf Hinlegen wechseln	B-Taste (halten)	Legen Sie sich aus dem Stehen oder einer geduckten Haltung hin.
Freier Blick/Zielen	Rechter Stick	Sehen Sie sich um und zielen Sie mit Ihrer Waffe.

HALTUNGEN

Sobald Sie das erste Mal in einer Schlacht waren, werden Sie merken, dass die Lebenserwartung eines stehenden Soldaten deutlich geringer ist. Ein intelligenter Spieler wird ständig sowohl geduckt als auch liegend operieren, um in Deckung zu bleiben, dem feindlichen Beschuss aus dem Wege zu gehen und sich nicht der direkten Gefahr auszusetzen. Bedenken Sie bitte, dass Sie geduckt und liegend deutlich schwieriger zu treffen sind, sich aber gleichzeitig nur deutlich langsamer fortbewegen können. Zusätzlich können Sie nicht feuern, wenn Sie sich gerade kriechend fortbewegen, da Sie dabei auf dem Bauch robben.

Wichtiger Tipp: Nutzen Sie jede Deckung aus! Wenn Sie sich hinter Bäumen und Sträuchern ducken oder gar hinlegen, sieht Sie der Feind eventuell gar nicht erst. Hinter kugelsicheren Objekten können Sie sich außerdem vor den Schusswechseln in Sicherheit bringen.



Geduckt



Liegen



Stehen

HINDERNISSYSTEM

Wenn Sie sich bestimmten Hindernissen nähern, erscheint ein Pfeil auf dem Bildschirm, der Ihnen anzeigt, die Sprungtaste (A-Taste), um automatisch über das Hindernis direkt vor Ihnen zu springen.

WAFFENSTEUERUNG

Unterhalb finden Sie die Standardsteuerung des Spiels:

BEFEHL	STANDARD	BESCHREIBUNG
Angriff	RT	Waffe feuern.
Zielvorrichtung	LT	Gedrückt halten zum Wechsel der Feuermodi "Zielvorrichtung" und "Aus der Hüfte schießen".
Nahkampf	Rechten Stick klicken	Schlagen Sie Ihren Gegner mit dem Kolben Ihrer Waffe.
Waffe nachladen	X-Taste	Laden Sie die aktuelle Waffe nach.
Splittergranate werfen	RB	Splittergranate werfen.
Rauchgranate werfen	LB	Rauchgranate werfen.
Waffe wechseln	Y-Taste	Wechseln Sie Ihre Waffe.
Fernglas/Atem anhalten	Linken Stick klicken	Gedrückt halten, um das Fernglas zu benutzen. Wenn Sie diese Taste beim Einsatz eines Zielfernrohrs drücken, zielen Sie präziser.

DIE ZIELVORRICHTUNG

Bei jeder Waffe können Sie über 'Zielvorrichtung ein/aus' die Waffe aus der Hüfte nehmen und vor Ihr Gesicht halten, damit Sie durch die Zielvorrichtung (bzw. das Zielfernrohr bei Scharfschützengewehren) blicken können. Sie sehen die Ansicht dann etwas bzw. stark vergrößert, so dass Sie präziser zielen können. In dieser Haltung können Sie sich allerdings auch nur langsamer fortbewegen. Die Taste für die Zielvorrichtung ist LT.



ATEM ANHALTEN

Wenn Sie durch das Zielfernrohr blicken und sich auch nur leicht bewegen, ist es äußerst schwierig, ein entferntes Ziel zu treffen. Sie können dann für einen kurzen **Moment den Atem anhalten** (linken Stick klicken und halten) und präziser zielen.



NAHKAMPFANGRIFF

Manchmal werden Ihre Feinde so nah sein, dass es schwierig wird, erst mit der Waffe zu zielen und sich dann zu verteidigen. In diesen Fällen können Sie einen **Nahkampfangriff starten** (rechten Stick klicken und halten). Sie attackieren dann den Feind und schlagen ihn mit dem Kolben Ihrer Waffe.



WAFFE WECHSELN

Sie können während des Spiels immer nur zwei Waffen tragen. Drücken Sie die Taste '**Waffe wechseln**' (die **Y**-Taste), um zwischen diesen beiden Waffen zu wechseln.

WAFFEN NACHLADEN

Sobald das aktuelle Magazin Ihrer Waffe leereschossen sein sollte, laden Sie automatisch nach. Behalten Sie Ihre Munition stets im Auge! Das Nachladen mitten in einem Feuergefecht kann sich als tödlich erweisen. Sie können jederzeit manuell nachladen, indem Sie die **Nachladetaste** (**X**-Taste) verwenden.

WAFFEN WECHSELN UND OBJEKTE AUFNEHMEN

Wenn Sie eine Waffe auf dem Boden liegen sehen, können Sie diese statt einer Ihrer beiden Waffen verwenden. Zum Tauschen einer Waffe bewegen Sie das Fadenkreuz über die neue Waffe und drücken Sie die Taste '**Benutzen**' (**X**-Taste), sobald das Benutzen-Symbol erscheint. Sie legen dann die aktuelle Waffe ab und verwenden fortan die neue Waffe. Das Aufnehmen von Objekten ist genauso einfach wie das von Waffen. Verwenden Sie ebenfalls die Taste 'Benutzen' bzw. laufen Sie einfach über Munition.

STATIONÄRE WAFFEN & FAHRZEUGE

Zum Einsatz stationärer Waffen (wie z.B. ein MG-42) oder eines Fahrzeugs laufen Sie einfach auf diese bzw. es zu, bis Sie das Benutzen-Symbol sehen. Drücken Sie dann die Taste '**Benutzen**' (**X**-Taste), um die Kontrolle zu übernehmen. Wenn Sie die Taste '**Benutzen**' erneut verwenden, verlassen Sie die Waffe oder das Fahrzeug wieder.

RAUCHGRANATEN BIETEN TARNUNG

Sie können sich entscheiden, welcher Granatentyp für die jeweilige Situation am besten geeignet ist. Wenn Sie Rauchgranaten gefunden haben und auf diese wechseln (**AB**), können Sie für einen kurzen Moment eine Rauchwand erzeugen, so dass Ihr Trupp sich unbemerkt fortbewegen kann.

SONSTIGE STEUERUNGEN

BEFEHL	STANDARD	BESCHREIBUNG
Ziele zeigen		Pausiert das Spiel und blendet eine Liste der aktuellen Missionsziele im Einzelspieler-Modus ein.
Benutzen		Benutzen, Aufnehmen, Ablegen und andere Interaktionen mit Objekten und Fahrzeugen.

ZIELE ZEIGEN/PAUSE

Im Verlauf der Kampagne ändern sich die Missionsziele. Über die Taste '**Ziele zeigen**' () können Sie das Spiel pausieren und sich jederzeit die einzelnen Ziele und ihren Status anzeigen lassen.

- Unvollständige oder gerade aktive Missionsziele erscheinen in weißer Schrift.
- Bereits erfüllte Missionsziele erscheinen als grauer Text.

MEHRSPIELER

Dieser Abschnitt des Handbuchs leitet Sie durch den Mehrspieler-Teil von *Call of Duty 2*.

XBOX LIVE

Spielen Sie gegen wen Sie wollen, jederzeit und überall auf Xbox Live®. Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spielerkarte). Chatten Sie mit Freunden. Laden

Sie Inhalte vom Xbox Live-Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Gehen Sie online, und haben Sie Teil an der Spielerevolution.



Anschließen

Bevor Sie Xbox Live verwenden können, müssen Sie Ihre Xbox an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und den Xbox Live-Service abonnieren. Um weitere Informationen zum Anschluss an Xbox Live sowie über die Verfügbarkeit von Xbox Live in Ihrer Region zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/live.

Jugendschutz

Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können Eltern und Betreuer anhand der Altersfreigabe über die Spiele entscheiden, auf die junge Spieler zugreifen dürfen. Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/familysettings.

Standard-Spiel finden — Wählen Sie diese Option, um ein Spiel ohne Rangliste zu finden, zu dem Sie Ihre Freunde einladen können.

Ranglisten-Spiel finden — Wählen diese Option, um ein Ranglistenspiel mit spezieller Herausforderung zu finden. Sie können keine Freunde zu Ranglistenspielen einladen.

Spieltyp — Wählen Sie den Spieltyp, den Sie spielen möchten. Zufall, Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Hauptquartier und Suchen und Zerstören.

Nachdem Sie sich für ein Standard- oder Ranglisten-Spiel entschieden haben, gelangen Sie zur Xbox Live-Lobby. Hier können Sie auf andere Spieler warten, die dem Spiel beitreten. Bitte beachten Sie, dass *Call of Duty 2* bis zu acht Spieler online über Xbox Live unterstützt.

GETEILTER BILDSCHIRM

Wählen Sie 'Geteilter Bildschirm', um den Xbox Guide zu öffnen, wo sich die Spieler anmelden können. Hier haben Sie dann die folgenden Optionen.

Spiel starten — Mit dieser Option starten Sie das Spiel.

Ort — Wählen Sie den Ort, an dem das Spiel stattfinden soll.

Spieltyp — Wählen Sie zwischen Zufall, Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Hauptquartier und Suchen und Zerstören.

SYSTEM LINK

Spiel beitreten — Über diese Option gelangen Sie zum Server-Bildschirm. Über ihn können Sie ein Spiel finden, dem Sie sich dann anschließen können.

Spiel erstellen — Hier können Sie selbst ein Spiel erstellen. Die Optionen entsprechen denen des Modus 'Geteilter Bildschirm'.

STEUERUNG

Über diesen Menüpunkt können Sie die Steuerung des Spiels verändern.

EINZELSPIELER

Wählen Sie diese Option, um wieder zum Einzelspieler-Menü zu gelangen.

Hinweis: Wenn Sie online spielen, verlassen Sie die von Activision gesteuerte Spielumgebung von Call of Duty 2. Das Spiel hat von der USK die Altersfreigabe "Keine Jugendfreigabe" erhalten, der Inhalt des Spiels kann sich dabei unter anderem durch interaktiven Austausch verändern. Activision und Infinity Ward übernehmen keine Verantwortung für jegliche Inhalte außerhalb des Spiels.

INFINITY WARD

Design Lead

Zied Rieke

Engineering Lead

Jason West

Executive Producer

Vince Zampella

Art Lead

Michael Boon

Art Director

Richard Kriegler

Audio Lead

Marc Ganus

ENGINEERING

Programming Leads

Robert Field
Francesco Gigliotti
Joel Hammon, Jr.

Programming

Richard Baker
Chad Barb
Ben Bastian
Hyun Jin Cho
Joel Gampert
Brian Langevin
Sarah Michael
Bryan Pearson — Sound
Jon Shiring — Multiplayer

Additional Programming

Bryan Kuhn
Preston Glenn
Chad Grenier
Mackey McCandlish
Brent Mcleod

Level Design & Gameplay Scripting

Brent Mcleod
Brian Gilman
Chad Grenier
Geoff Smith
Jon Porter
Keith "Ned" Bell
Mackey McCandlish
Mohammad "BadMafo" Alavi

Nathan Silvers
Preston Glenn
Rodney Houle
Roger Abrahamsson
Steve Fukuda
Todd Alderman
Zied Rieke

CREDITS

Multiplayer Design Lead

Dan Smith

Animation

Ursula Escher
Chance Glasco
Mark Grigsby
Paul Messerly
Zach Volker
Harry Walton
Lei Yang

Technical Animation

Richard Cheek
Eric Pierce

Environmental Art Lead

Chris Cherubini

Art

Brad Allen
Peter Chen
James Chung
Joel Emslie
Chris Hassell
Jeff Heath
Oscar Lopez
Taehoon Oh
Sami Onur
Velinda Pelayo
Richard Smith
Jwon Son
Theerapol Srisuphan

Visual Effects

Robert A. Gaines

Concept Art

Brad Allen and Paul Messerly

Additional Art/Animation

Michael Anderson
Jason Boesch
Josh Lokan
Steven Giesler

MANAGEMENT

CEO

Grant Collier

CCO

Vince Zampella

CTO

Jason West

Producer

Eric Riley

Associate Producer

Eric Johnsen

Associate Producer

Patrick Lister

Associate Producer

Dan Smith

System Administrator

Bryan Kuhn

Office Manager

Janice Turner

Senior Recruiter

Michael Nichols

Executive Assistant

Lacey Bronson

MUSIC

Composed & Produced by
Graeme Revell

Arrangements & Programming

Boris Elks

Orchestrations

Tim Simonec

Music Preparation

Gregg Nestor and Dominik Hauser

Music Editing

Ashley Revell

Recorded in

Bratislava, Slovak Republic

Orchestra Manager

Marian Turner

Conducted by

Allan Wilson

Recording Engineer

Peter Fuchs

Sessions Coordinated by

Paul Talkington

Mixed in Los Angeles by

Mark Curry

Special Thanks to

Mark Ganus, Tom Hays,
Tim Riley and Thaine Lyman

SCRIPT

Scriptwriting

Michael Schiffer

Additional Scriptwriting

Steve Fukuda, Zied Rieke

Testers

Winyan James
Alexander Sharrigan
Kevin Pai
Clive Hawkins, Ed Harmer
Vaughn Vartanian



VOICE

Voice Direction/Dialog Engineering
Keith Arem

Additional Voice Direction
Steve Fukuda

Voice Editing/Integration
Linda Rosemeier

Additional Voice Editing
Mauricio Balvanera

Recording Facilities
PCB Productions

Casting & Signatory Services
Digital Synapse

Voice Talent

Michael Cudlitz

Rick Gomez

Frank John Hughes

James Madia

Ross McCall

Rene Moreno

Richard Speight Jr.

Josh Gomez

Jack Angel

David Cooley

JD Cullum

Harry Van Gorkum

Michael Gough

Mark Ivanir

Matt Linquist

John Mariano

Noland North

Chuck O'Neil

Phil Proctor

Caran Reilly

John Rubinow

Hans Schoeber

Thomas Schumann

Julian Stone

James Patrick Stuart

Courtney Taylor

Kai Wallf

Models

David Mutchler

Jarom Ellsworth

John Dugan

Frank Klesic

David Adkisson

Spiro Papastathopoulos

Chris Cherubini

Preston Glen

Grant Collier

Richard Smith

Change Glazco

Paul Messerly

Mohammad Alavi
Alex Sharrigan
Michael Boon
John Porter
Joel Emslie
Eric Johnsen
Frank Gigliotti
Harry Walton
Eric Pierce
Diana Dencker
Chris Wolfe
John Schwab
Abe Schevermann.

Historical/Military Advisors

Emilio Cuesta

John Hillen

Hank Keirsey

Mike Philips

Production Babies

Baby Kyle Zampella and Mother Brigitte

Baby Dakota Volker and Mother Staci

Baby Alexandra West and Mother Adriana

Baby Ella Chung and Mother Julie

Baby Triplets: Angela, Emma

Thaine Lyman and Mother Terri.

Focus Group Test

Derek Canaday, Cameron Woodpark, Raine

Walt, David Perlich, Greg Nelson and

Milton Valencia

ACTIVISION

PRODUCTION

Producer

Ken Murphy

Associate Producers

Eric Lee

Ian Stevens

Steve Holmes

Production Coordinators

Nathaniel McClure

Peter Muravez

Production Testers

Joshua Feinman

Rhett Chossereau

VP, North American Studios

Mark Lamia

Executive Producer

Thaine Lyman

Head of Worldwide Studios

Chuck Huebner

GLOBAL BRAND MANAGEMENT

Brand Manager

Richard Brest

Associate Brand Manager

Tim Henry

Associate Brand Manager

Ryan Wener

Director, Global Brand Management

Kim Salzer

VP, Global Brand Management

Dusty Welch

Head of Global Brand Management

Robin Kaminsky

Senior Publicist

Mike Mantaro

Publicist

Maclean Marshall

Public Relations

Neil Wood and Jon Lenaway

Step 3 Productions

Junior Publicist

Megan Korn

Director, Corp. Communications

Michelle Schroder

Sr. VP, North American Sales

Maria Stipp

Director, Trade Marketing

Steve Young

Trade Marketing Manager

Celeste Murillo

MUSIC DEPT.

Tim Riley

Brandon Young

CENTRAL LOCALISATIONS

Vice President,

Studio Planning & Operations

Brian Ward

Central Localisations Supervisor (US)

Stephanie O'Malley Deming

Localisation Project Manager

Doug Avery

Localisation Tools & Support

Provided by Xloc Inc.

INFORMATION TECHNOLOGY

Vice President, IT

Neil Armstrong

IT Technician

Ricardo Romero

QUALITY ASSURANCE/ CUSTOMER SUPPORT

Project Lead

John Lagerholm

Senior Project Lead

Glenn Vistante

QA Senior Manager

Marilena Rixford

Floor Lead

Mario Hernandez

Database Manager

Giancarlo Contreras

SP Coordinator

Aaron Gorrell

MP Coordinator

Guillermo Hernandez

Day Shift Testers

Pedro Aguilar, Scott Borakove, Gerald Dia

Dennis Duchscher, Daniel Fehnskens

Teddy Hwang, Kelly Huffine, Laura Landolf

Jason Lopez, Matthew Lee, Steven Lynch

Jay Marini, Steven Mitchell, Miles Metyer

Jacob Porter, Alexander Ramos

James Rose, Simon Rush, Aldo Sarellano

Mike Salwet, Melody Villaflores

Rick Holguin, Eric Kelly, Jonathan Tung

Night Shift Manager

Adam Harfield

Night Shift Senior Lead

Frank So

Night Shift Lead

Sean Kim

Night Shift Floor Lead

Christian Murillo

Night Shift Testers

Jeff Arroyo, Julian Bangat

Christopher Davis, Niya Green

Andre Haftevani, Peter Ireland

Gregory Jones, John MacMillan

Devin McGowan, Luis Noguez

Santiago Salvador, Kenny Treantafilos

John Zheng, Dustin Green

Jonathan Hawkins, Sean McGoldrick

Chris Molina, Katherine Zalewski

Jesse Zavala

Third Shift Manager

Jason Levine

Third Shift Lead

George "Red" Rahm

Third Shift Floor Lead

Seth Sheets

Third Shift Testers

Benjamin Abel, Tracey Allen, Mario Dalka

Marcos Delgadillo, Jonathan Gomez

Kerrick Ivory, Roger Marshall, Paris McCoy

Michael Ortiz, Mark Ruzicka, Tim Shanks

Sara Sheranian, William Tsung

Chase Warnick, Scott Winslow

Network Sr. Lead

Chris Keim

Network Lead

Francis Jimenez

Sr. Manager,

Technical Requirements Group

Marilena Rixford

Sr. Lead,

Technical Requirements Group

Sion Rodriguez y Gibson

Project Lead,

Technical Requirements Group

Aaron Camacho

Senior Tester,

Technical Requirements Group

Marc Villanueva

Testers,

Technical Requirements Group

Teak Holley, Chris Keithley

David Wilkinson, Tamo Shikami

Sr. Lead, Network Lab

Chris Keim

Network Lead

Francis Jimenez

Customer Support Lead,

Phone Support

Gary Bolduc

Customer Support Lead,

E-mail Support

Michael Hill

INFINITY WARD

SPECIAL THANKS

Melissa Burkart, Louis Felix, Ryan Michael,

Ken Turner, American Society of Military

History, Long Mountain Outfitters of

Henderson, Nevada, Rusty Spitzer, Central

Casting, The Ant Farm, Len Lomell and the

Army Rangers, Rhythm&Hues, Infinity

Ward Nation and all our beloved fans.

INFINITY WARD

VERY SPECIAL THANKS

To the men and women around the world who gave their lives in defense of our freedoms, we will never forget you.

ACTIVISION SPECIAL THANKS

Mike Griffith, Ron Doornick, Kathy Vrabec, Chuck Huebner, Robin Kaminsky, Sam Nouriani, Brian Pass, Jonathan Moses, Glenn Ige, Doug Pearson, Danny Taylor, Eain Banks, Letty Cadena, Bryan Jury, Peter Muravez, Jeremy Monroe, Kekoa Lee-Cree, Taylor Livingston

ACTIVISION

VERY SPECIAL THANKS

"Rangers Lead The Way"
Len "Bud" Lomell

Chapter Briefing Historical Images provided by Jeff Hardy and Lauren Ulin at Floor 84 Studio. Stock footage movies provided by Military Channel. Narrator recorded at Little Big Room courtesy of Marshal Lowman, Brad Gilderman, Aaron Lepley.

"Address at the US Ranger Monument – Commemorating the 40th Anniversary of D-Day, Pointe du Hoc, Normandy, France" speech courtesy of Reagan Presidential Library.
"Order of the Day" speech courtesy of Dwight D. Eisenhower Library.

Introduction Cinematic provided by

The Ant Farm

Rob Troy, Lisa Rizmikov

Paige Bzarne



Uses Bink Video. Copyright © 1997–2005 by RAD Game Tools, Inc.

ACTIVISION UK

Senior VP

Tricia Bertero

VP - UK, Emerging Markets & European Marketing

UK Marketing Director

Scott Morrison

Marketing Manager

Tim Woodley

Senior Localisation Manager

Tamsin Lucas

**Senior Localisation Project
Manager**

Mark Nutt

Localisation Project Manager

Charlotte Harris

Creative Services Manager

Jackie Sutton

European PR Director

Tim Ponting

European Operations Manager

Heather Clarke

Production Planner

Lynne Moss

**ACTIVISION
GERMANY**

Marketing Director

Stefan Luludes

PR-Manager

Bernd Reinartz

PR-Executive

Martin Pitzl

Brand Manager

Stefan Seidel

IT & Web Manager

Thorsten Hübschmann

German Localisation

Effective Media GmbH



- (4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.
- (5) Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.

- (6) Neues Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielmaterials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenken.

4. Installation der Software und Sicherungskopie

- (1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.
- (2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.
- (3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Gewährleistung

- (1) Um im Interesse des Kunden rasch auf Mängel reagieren zu können, muss der Kunde offensichtliche und erkennbare Mängel unverzüglich - spätestens aber innerhalb von 10 Tagen - nach der Ablieferung des Programms beim Händler schriftlich geltend machen. Dasselbe gilt für Rügen wegen verborgener Mängel nach Entdeckung des Mangels. Im Falle verspäteter oder nicht ordnungsgemäßer Mängelrügen kann Activision keine Gewährleistung für die Mängel übernehmen.
- (2) Activision gewährleistet, dass das verkaufte Programm nicht mit wesentlichen Mängeln behaftet ist und sich für die vertraglich vorausgesetzte bzw. gewöhnliche Verwendung bei Einhaltung der in der Packungsbeilage enthaltenen Systemvoraussetzungen eignet. Beiden Vertragsparteien ist bewusst, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Softwarefehler unter allen Bedingungen auszuschließen.
- (3) Activision gewährleistet nicht, dass die Funktionen des Programms den persönlichen Anforderungen des Kunden genügen oder dass das Programm und andere Software in der vom Kunden getroffenen Auswahl zusammenarbeiten.
- (4) Sachmängelansprüche für das gekaufte Programm verjähren 24 Monate nach Ablieferung des Programms beim Kunden.
- (5) Die Gewährleistung erstreckt sich nicht auf Mängel, deren Ursache auf den Kunden, insbesondere die von ihm zur Verfügung gestellten bzw. verwendeten Geräte und Informationen, Bedienfehler, Nichtbeachtung von Sicherheitsmaßnahmen, Nachlässigkeiten des Kunden oder unsachgemäße Behandlung des Datenträgers (z.B. Verkratzen von CDs) oder auf höhere Gewalt zurückzuführen sind.

6. Ersatzlieferung des Programms

- (1) Der Kunde kann den mängelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.
- (2) Sollte die Rücksendung des mängelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.
- (3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.
- (4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen.
- (5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

7. Haftungsregeln

- (1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.

- (2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluss typisch und vorhersehbar sind.
- (3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

8. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

9. Sonstiges

- (1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.
- (2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.
- (3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.
- (4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.

ENREGISTREZ VOTRE JEU

Pour bénéficier de
DÉMOS, d'accès aux **VERSIONS**
BÊTA, d'**ASTUCES**,
de contenu téléchargeable et profiter des toutes
dernières infos sur vos jeux préférés !

Rendez-vous sur le site **my.activision.com** et
entrez le code-barres situé au dos de votre boîte de jeu.

my.ACTIVISION.com

